CLICK! KOLEKCJA

Od prehistorii do czasów współczesnych – dziel i rządź.

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #14



CZAS NA PODBÓJ!

Seria Empire Earth – najbardziej niedocenione strategie w historii?

CLICK! 09/2007

Piętnaście epok podboju

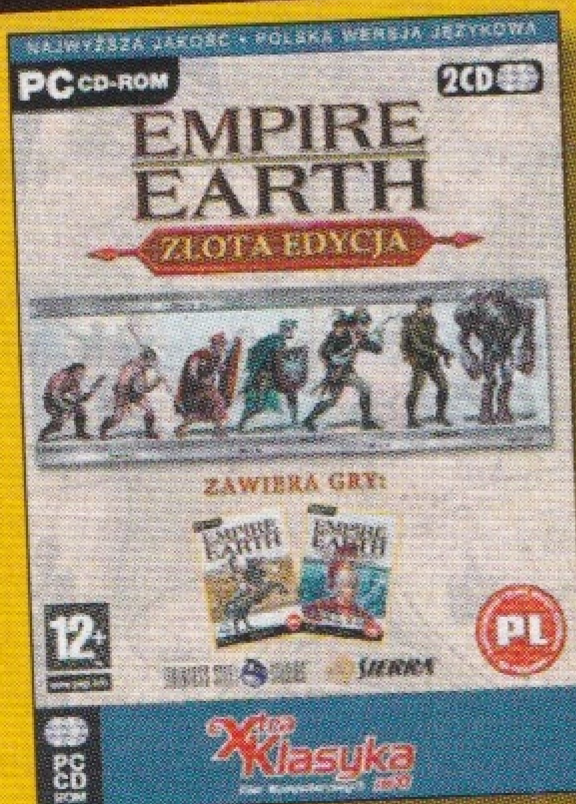
Jak zrobić dobrą grę? Wziąć najlepsze elementy innych reprezentantów gatunku i – jak mawiał James Bond – wstrząsnąć, nie mieszać. Tak właśnie powstała seria Empire Earth – połączenie Civilization i Age of Empires.

Kilka razy mieliśmy już okazję to napisać, ale nie sposób nie wspomnieć o tym i w tej książeczce – **Empire Earth jest jedną z bardziej niedocenionych gier strategicznych w historii.** Sprzedaje się świetnie (cała seria EE znalazła łącznie ponad dwa miliony nabywców), zbiera wysokie oceny w magazynach i serwisach branżowych, ale większość graczy, zapytana o ulubione strategie, zwyczajnie o niej zapomina. A to przecież produkcja, która tylko na pierwszy rzut oka w prosty sposób



Bitwa pod Grunwaldem to może nie jest, ale nawet mistrz Matejko nie powstydziłby się tak pięknego obrazu.

Chcę to mieć



Empire Earth sprzedawana jest wraz z dodatkiem Sztuka Podboju w tzw. Złotej Edycji, którą **można kupić już za 19,99 zł.** To niewielka cena za możliwość zbudowania imperium, które przetrwa 15 epok...

powtarza pomysły znane z Cywilizacji Sida Meiera i Epoki Imperiów studia Ensemble. Choć bazuje na rozwiązaniach, które w tych tytułach się sprawdziły, dodaje do nich wiele elementów oryginalnych i przemyślanych.

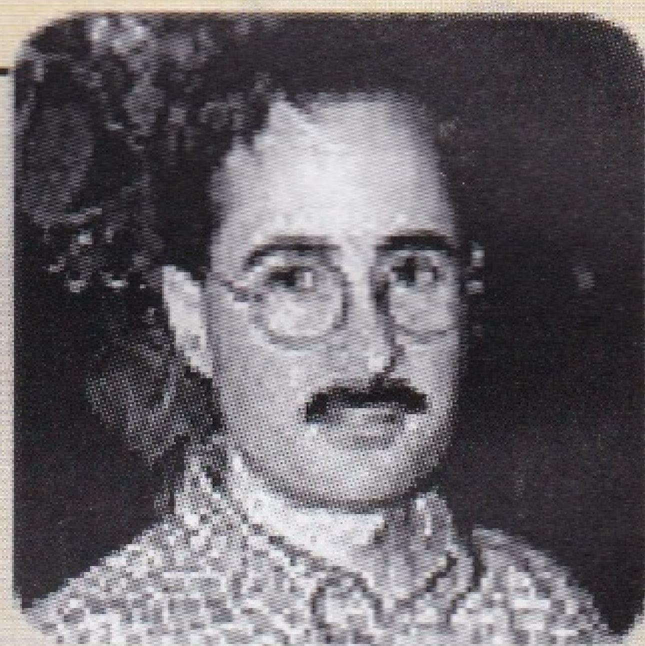
Wydana w listopadzie 2001 roku Empire Earth **jest jednak skazana na porównania do wyżej wymienionych tytułów ze względu na postać jej twórcy.** Głównym pomysłodawcą produkcji jest Rick Goodman, założyciel studia Stainless Steel (patrz: ramka „Kto to zrobił?"). Wcześniej był on jednym z liderów zespołu pracującego nad Age of Empires. Częścią tej samej ekipy był również Bruce Shelly, który jeszcze wcześniej pomagał... Sidowi Meierowi w procesie tworzenia oryginalnego Civilization.

To właśnie dlatego ogólne założenia gry są podobne jak w obu wymienionych tytułach. **Zadaniem gracza jest poprowadzenie wybranej cywilizacji przez kolejne – w podstawowej wersji Empire Earth jest ich 14 – epoki rozwoju.** Cały ten okres obejmuje 5000 lat i rozpoczyna się w erze prehistorycznej, a kończy w przyszłości, kiedy to ludzkość – zdaniem twórców – opanuje już nanotechnologię i będzie ją wykorzystywała w codziennym życiu, a także... wojnie. To właśnie podbój i budowanie imperium środkami militarnymi stanowią główną część gry, ekonomia i dyplomacja są ważnym wsparciem dla działań wojennych. Roz-



Z widłami na czołgi? Facet albo jest pomylony, albo chce w przyszłości zostać ministrem rolnictwa.

Kto to zrobił?



Głównym pomysłodawcą Empire Earth jest Rick Goodman. Jego przygoda z branżą gier rozpoczęła się w 1995, kiedy to wraz z bratem Tonym, Brucem Shelleyem i Brianem Sullivanem założył studio Ensemble (dwaj ostatni to wychowankowie Sida Meiera). W pierwszym projekcie ekipy, Age of Empires, to właśnie Goodman był głównym projektantem, i to on opracował interfejs, który stał się normą w wielu późniejszych RTS-ach.

Po sukcesie Age of Empires, w październiku 1997 roku, Goodman postanowił założyć kolejne studio. Długo nie mógł się zdecydować, jaką dać mu nazwę, a o wyborze Stainless Steel (czyli Stal Nierdzewna) zadecydował przypadek. Lecąc z Kalifornii do Cambridge w stanie Massachusetts (gdzie mieściła się siedziba firmy), Goodman zadecydował, że nazwę jego kompanii użyczy pierwsza rzecz, na którą trafi w trzymanym na kolanach katalogu sprzedaży wysyłkowej. Los chciał, że były to „słuchawki" prysznicowe wykonane ze stali nierdzewnej. Pierwsze dzieło Stainless Steel to właśnie gra Empire Earth rozprowadzana przez koncern Sierra. Goodman nie miał jednak nigdy szczęścia do wydawców – niezadowolony ze współpracy ze Sierrą zerwał umowę (w wyniku czego dodatek do Empire Earth i kolejne części gry trafiły do studia Mad Doc), a kolejną produkcję opracował już dla innej firmy. Mowa o grze Empires: Dawn of the Modern World, na której pudełku znajdowało się logo Activision. Choć w wielu recenzjach ten tytuł oceniany był jeszcze wyżej niż Empire Earth, gra odniosła mniej spektakularny sukces.

Jeszcze gorzej ułożyła się współpraca z kolejną firmą, tym razem przy Rise & Fall: Civilizations at War. Tytuł ten miał wzmocnić PeCetowy katalog kojarzonej dotąd głównie z konsolami firmy Midway. W pewnym momencie jednak koncern ten zmienił plany rozwoju, a rynek gier komputerowych ponownie przestał być dla niego istotny. W efekcie zmniejszyły się budżety opracowywanych na tę platformę produkcji, w tym również Rise & Fall. Goodman zmuszony został do zwolnienia części pracowników i rozwiązania studia. Civilizations at War zostało ukończone przez programistów wynajętych przez Midway i wydane w czerwcu 2006 roku.

Czym Rick zajmuje się obecnie? Tego dokładnie nie wiadomo. Jednak był również związany ze studiem Tilted Mill, któremu doradzał przy pracach nad grami Immortal Cities: Dzieci Nilu i Caesar IV, być może więc weźmie również udział w projekcie Sim City: Społeczeństwo, nad którym ta ekipa obecnie pracuje. A może zaskoczy nas jeszcze czymś innym?

grywka toczy się w czasie rzeczywistym, na wydarzenia reagować trzeba błyskawicznie. To nowa jakość, którą Empire Earth wniósł do gatunku gier strategicznych, które swoim zakresem obejmują całą historię cywilizacji. Inne nowatorskie rozwiązania, lub takie, które właśnie w Empire Earth udało się zrealizować lepiej niż we wcześniejszych produkcjach, to system morale, wpływający znacząco na przebieg potyczek, oraz wprowadzenie dwóch rodzajów bohaterów, których obecność na mapie dodawała dwa typy bonusów (wojenne i ekonomiczne) kierowanemu imperium.

Również system epok nigdy wcześniej nie był zaprezentowany w podobny sposób. Historia ludzkości podzielona została na czternaście części.



Toż to prawdziwy „wieżowiec"!

Kolejno są to: prehistoria, epoki kamienia, miedzi i brązu, mroczne wieki, średniowiecze, renesans, wiek imperialny, era przemysłowa, I wojna światowa, II wojna światowa, czasy współczesne, era cyfrowa i era nanotechnologii. Każda z nich przynosi nowe jednostki i budynki, z których część dostępna jest tylko w konkretnej epoce, inne zaś, oczywiście odpowiednio zmienione, występują we wszystkich. Szczególnie ciekawe są te oddziały, które twórcy gry zdecydowali się umieścić w erach futurystycznych. Należą do nich m.in. **mechy, wielkie roboty bojowe, które od tej pory pojawiają się we wszystkich kolejnych częściach serii i są jej nieodłącznym elementem**, chwalonym i oczekiwanym przez fanów.

Tym, co może robić wrażenie, jest liczba cywilizacji dostępnych w Empire Earth. Gra oferuje ich aż 21, w trybie kampanii można jednak pokierować tylko niektórymi. Wszystkie „odkrywają się" w pojedynczych potyczkach. Tam bez ograniczeń można wybierać pomiędzy starożytną Grecją, imperium asyryj-

skim, Babilonem, Bizancjum, Kartaginą i królestwem Izraela w epokach od prehistorii do mrocznych wieków; Austrią, Anglią, królestwem Franków, królestwem Włoch, imperium otomańskim (lepiej: osmańskim) i Hiszpanią w okresie do rewolucji przemysłowej; Francją, Niemcami, Wielką Brytanią, Włochami, Rosją i Stanami Zjednoczonymi do czasów współczesnych oraz Chinami i wymyślonymi frakcjami Nowej Rosji i Rebeliantów w przyszłości. Każda z cywilizacji posiada pewne, typowe tylko dla niej, bonusy (np. mniejszy koszt produkcji jednostek) oraz specjalne oddziały występujące jedynie w jej szeregach.

W trybie kampanii gra oferuje pięć różnych scenariuszy – jeden będący tak naprawdę rozbudowanym samouczkiem oraz cztery poświęcone wybranym cywilizacjom. Co ciekawe, choć są one fikcyjne, większość z nich bazuje na autentycznych wydarzeniach z historii, takich jak wojna peloponeska, bitwy pod Hastings czy Verdun.

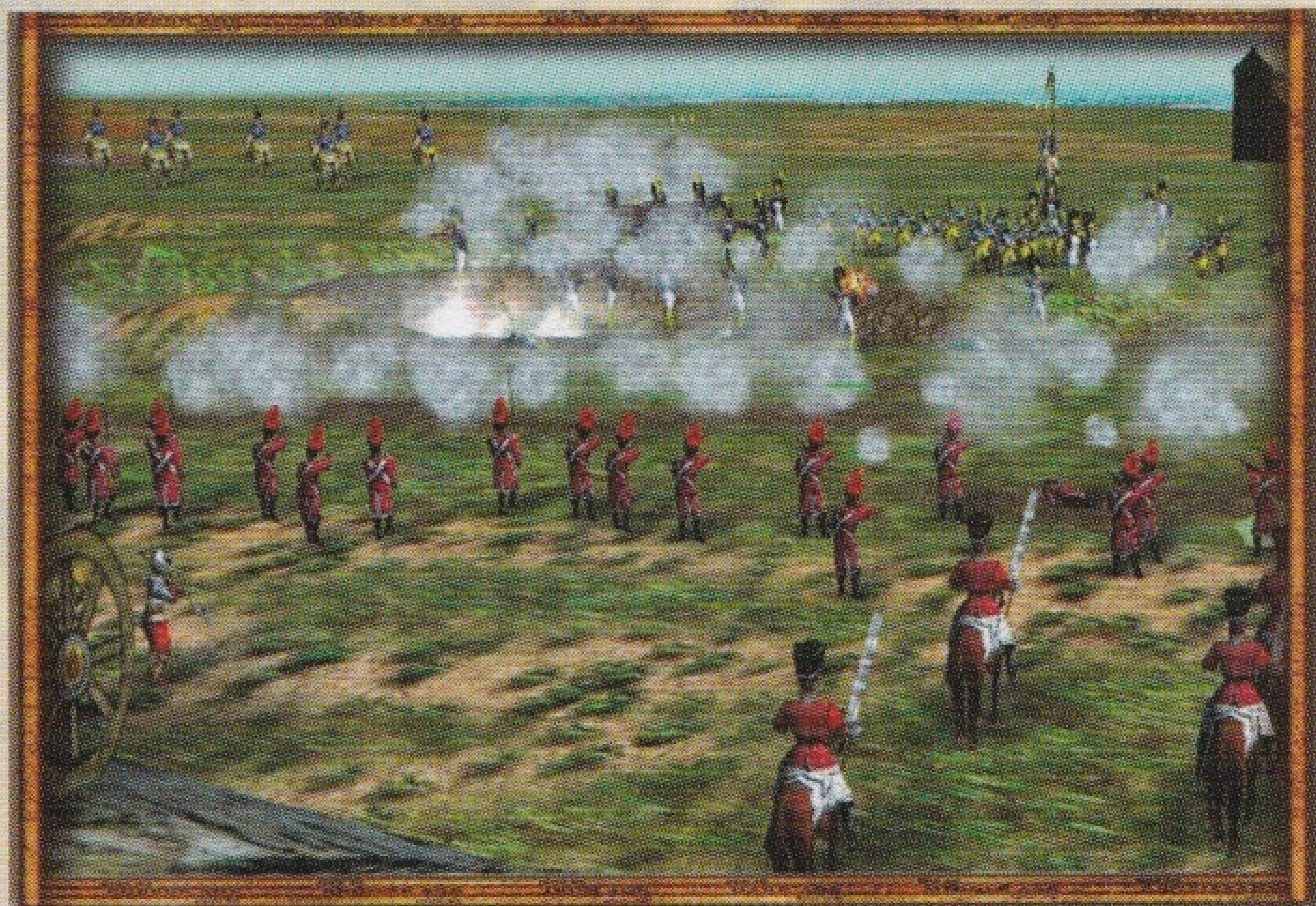
Tutorial – jako że jest na początku – przedstawia, oczywiście w uproszczonej formie, tworzenie się Bizancjum. Pierwsza kampania pozwala dowodzić Grecją, w której – poza wymienioną już wojną peloponeską, walką Aleksandra Wielkiego z powstaniem w Tebach oraz wielkim finałem w bitwie pod Gaugamelą i zdobyciem Persepolis – pojawiają się również elementy mitologiczne, m.in. koń trojański. Druga kampania zaczyna się w burzliwym XI wieku, przedstawia wojnę Anglii i Francji o supremację nad Europą. Tu przeżyć można bitwę pod Agincourt oraz starcie Wellingtona i Napoleona pod Waterloo.

Przybyli Krzyżacy pod okienko!



Trzecia, niemiecka kampania, rozpoczyna się w czasie I wojny światowej, ukazuje bitwę pod Sommą i „latający cyrk" Czerwonego Barona, Manfreda von Richthofena, potem zaś przenosi graczy w czasie do II wojny światowej, gdzie uczestniczą oni w Bitwie o Anglię oraz w potyczkach z U-bootami na Morzu Północnym. **Kampania niemiecka jest szczególnie ciekawa z dwóch powodów – po pierwsze, w jednym z jej scenariuszy akcja toczy się na ziemiach naszego kraju** (podbijanie Polski na czele zagonów Wehrmachtu to naprawdę... niezwykłe uczucie), po drugie zaś przedstawia operację Morski Lew, czyli plan inwazji nazistów na Wielką Brytanię, którego na szczęście w rzeczywistości nigdy nie udało się zrealizować.

Ostatnia kampania przygotowana przez twórców stawia gracza na czele Nowej Rosji, państwa powstałego na fundamencie kraju dziś rządzonego przez Władimira Putina. To już zupełnie fikcyjny, wymyślony scenariusz – jego głównym bohaterem jest Grigor Stojanowicz, dysydent stojący w opozycji do władz Nowej Rosji, który rozpoczyna bunt przeciwko rządzącym. W pewnym momencie Grigor ginie, by powrócić jako robot o nazwie... Grigor II (czyżby ktoś oglądał „RoboCopa"?). Później fabu-



Żołnierz na froncie musi sobie puścić dymek...

ła zaczyna być jeszcze bardziej szalona, ważnym mechanizmem ją napędzającym staje się... machina do podróży w czasie. Finał tego scenariusza przypomina najlepsze hollywoodzkie filmy – historia kończy się happy endem, choć jedna ze scen może budzić niepokój co do przyszłości. **Filmik końcowy to prawdziwa nagroda dla graczy, którzy ukończą cały tryb kampanii.**

Nie jedyna – **Empire Earth jest produkcją, która daje dużo satysfakcji.** Rozmach scenariuszy, ciekawa interpretacja zdarzeń znanych z historii, duży wybór nacji i jednostek sprawiają, że sukces, również komercyjny, pierwszej części serii jest jak najbardziej uzasadniony. Biorąc pod uwagę liczbę sprzedanych egzemplarzy, oczywiste było również, że prędzej czy później na rynek trafi dodatek do tej gry.

Tak też się stało – w 2002 roku Sierra wydała add-on: Sztuka podboju, który jednak powstał nie w studiu Stainless Steel, a został stworzony przez zespół skupiony pod nazwą Mad Doc Software. Ich rozszerzenie dodaje do oryginalnej gry nowe jednostki, budynki i – przede wszystkim – kolejną, 15 epokę. To właśnie w niej toczy się jedna z trzech nowych kampanii – ta futurystyczna przedstawia kolonizację Marsa przez koreański ród Kwan Do, potomków dynastii Qin. Dwie pozostałe koncentrują się na podbojach Juliusza Cezara i starciach między Amerykanami a Japończykami podczas II wojny światowej (jest tu m.in. bitwa o Midway). Dodatek spodobał się fanom oryginału, ale nie był w żaden sposób przełomowy – część graczy narzekała też m.in. na uproszczone sterowanie statkami kosmicznymi, dostępnymi na niektórych mapach (wykorzystano rozwiązania z kierowania... statkami morskimi). Nie zmienia to jednak ogólnego odbioru gry – Empire Earth jest pozycją jak najbardziej klasyczną, której bezdyskusyjnie należy się miejsce w panteonie najlepszych strategii wszech czasów.

Multi EE

Chociaż Empire Earth zostało zapowiedziane w marcu 2000 roku, a prace nad nim zaczęto już dużo wcześniej, **przygotowania trybu multi gry rozpoczęły się na dobre dopiero w styczniu 2001 roku.**

Mimo tak późnego startu **ten element gry uważany jest za jeden z jej największych atutów** – to zasługa Damona Gauthiera zatrudnionego przez studio Stainless Steel właśnie do opracowania trybu wieloosobowego. Damon, znany bardziej pod ksywą Stratus, był przez długi czas jednym z bardziej aktywnych członków społeczności zebranej wokół StarCrafta, uczestnikiem wielu związanych z nią turniejów.

To jego doświadczenie sprawiło, że rozgrywki dla wielu graczy cieszyły się popularnością jeszcze przez długi czas po premierze.

Podbój
część druga

Empire Earth, seria wykuta w Nierdzewnej Stali, trafiła w ręce Szalonego Profesorka. Z jakim skutkiem?

Branża gier komputerowych widziała już wiele takich przypadków – serie lub gry, wymyślone i stworzone od podstaw przez pewien zespół ludzi, w wyniku biznesowych szarad były kontynuowane przez innych programistów. Tak też stało się z Empire Earth – kiedy Rick Goodman zdecydował się przerwać współpracę z koncernem Sierra, musiał zostawić prawa do tytułu, na promocję którego wydawca wyłożył duże pieniądze. W efekcie jego kolejna gra, z braku innej możliwości, jedynie w odległy sposób nawiązywała do nazwy wcześniejszej serii, natomiast **przygotowanie prawdziwego Empire Earth II powierzono studiu Mad Doc Software.**

Szalony Profesorek (w wolnym tłumaczeniu) wywiązał się ze swojego zadania zaskakująco dobrze. O ile przygotowany przez tę ekipę dodatek do oryginalnego Empire Earth trudno uznać za odkrywczy, o tyle **druga część serii pokazała, że Mad Doca stać na kreatywność.**

Imperium Ziemia II przynosi wiele modyfikacji starych pomysłów i szereg nowych. Jednym z tych, na które zwraca się uwagę w pierwszej kolejności, jest wzbogacenie interfejsu o opcję PiP (czyli Picture-in-Picture), która umożliwia obserwowanie kilku punktów mapy jednocześnie. Ta na pierwszy rzut oka drobna


Centrum handlowe w środku osiedla. To mi się podoba!

zmiana ułatwia rozgrywkę, tym bardziej że plansze, na których toczą się kolejne bitwy, są w serii Empire Earth naprawdę spore.

Inne niezwykle pomocne narzędzie to War Planner, specjalny tryb podglądu mapy głównej, który umożliwia opracowywanie wspólnych ataków razem z sojusznikami pozyskanymi na drodze dyplomacji. Co ciekawe, **możliwe jest również przygotowywanie planów strategicznych z nacjami, którymi dowodzi sztuczna inteligencja** – oczywiście funkcjonuje to gorzej niż podobna kooperacja z żywym graczem, ale trzeba docenić stopień zaawansowania AI. Naukowe zainteresowania założyciela studia Mad Doc znalazły tu zastosowanie. System sztucznej inteligencji wykorzystany w grze zyskał sobie nawet osobną nazwę – MadAI.

W mechanizmach rozgrywki dokręcono jeszcze kilka innych śrubek. Pojawiają się trzy całkowicie oddzielne ścieżki rozwoju technologicznego, ikonki upraszczające zarządzanie obywatelami/robotnikami, warunki pogodowe wpływające na wygląd map i walk oraz inne podobne dodatki. Po premierze właśnie za to chwalono Empire Earth II – dawała sporą taktyczną głębię, a jednocześnie wszystkie dostępne w niej opcje były intuicyjne i łatwe w użyciu.



Nad moim imperium słońce nigdy nie zachodzi i... zawsze gdzieś pada deszcz...

CLICK TRICK!

Earth Empire II to gra momentami dość trudna i wielu początkujących strategów może zechcieć pomóc sobie nieco w bojach. Można to zrobić całkiem łatwo – wystarczy wcisnąć [Enter] i wpisać jeden z poniższych kodów:

icheat – aktywuje kody, trzeba wpisać na początku
idontcheat – przynosi efekt zupełnie odwrotny
loot – dodaje 10 000 każdego surowca
epoch up – przenosi do kolejnej epoki
give tech – dodaje 50 punktów technologii
toggle fog – odsłania zakryte fragmenty mapy

Zgodnie z tradycją w Empire Earth II pojawiły się rozbudowane kampanie dla jednego gracza, ze scenariuszami rozciągniętymi na wiele epok, a także misje specjalne, czyli pojedyncze bitwy przedstawiające ważne wydarzenia z historii. Takie „przywiązanie" do faktów może trochę śmieszyć, bowiem seria EE, a szczególnie jej druga część, znane są z wielu nieścisłości – właśnie historycznych. Np. Indianie wcześniej, niż wynikałoby to z przekazów, wiedzą, jak jeździć konno, Egipcjanie korzystają z bojowych... słoni, i to na nich, a nie na wielbłądach przeprowadzają szarże. Nie zmienia to jednak faktu, że z tych scenariuszy sporo

Kto to zrobił?



Druga część Empire Earth powstała w studiu Mad Doc Software, które mieści się w Andover, w stanie Massachusetts. **Założycielem firmy jest Ian Davis**, naukowiec z tytułem doktora, specjalista od systemów sztucznej inteligencji. Pierwszą grą firmowaną charakterystycznym logo z fiolką wypełnioną zielonym płynem był symulator lotu Jane's Combat: Attack Squadron, kolejną – kosmiczny Star Trek: Armada II.

Później Mad Doc przygotował dwa dodatki – Sztukę Podboju do Empire Earth oraz Legends of Aranna do Dungeon Siege. Wydawało się, że studio zamieni się w kompanię zajmującą się produkowaniem add-onów do gier wymyślonych przez innych, tym bardziej że równocześnie programiści opracowywali algorytmy AI licencjonowane dla innych developerów. Sukces Empire Earth II sprawił jednak, że studio mogło skoncentrować się na autorskich produkcjach – po EE II ukazał się również dodatek opatrzony podtytułem Władza Absolutna, a po nim kolejny kosmiczny symulator Star Trek: Legacy. Obecnie Mad Doc pracuje nad Empire Earth III i – podobno – kilkoma innymi projektami, które wciąż są tajemnicą.



Rakietami w zabytki? Nieładnie!

się można nauczyć o dziejach różnych cywilizacji.

Pierwsza kampania przedstawia wczesny okres historii Korei, zaczyna się ponad 2000 lat przed naszą erą, a kończy w drugiej połowie VII wieku. Widzimy, jak powstaje księstwo Choson, uczestniczymy w jego pierwszych konfliktach z Chinami, a kończymy na wielkiej wojnie z tym potężnym sąsiadem. Ciekawe, bo to miejsce i okres, które rzadko pojawiają się w grach strategicznych, szczególnie tych wydawanych w naszym zakątku globu.

Kampania niemiecka rozpoczyna się 1220 roku, a kończy w 1871. W uproszczeniu – pierwsze scenariusze za bohaterów mają zakon rycerski, kolejne dwa przedstawiają udział Prusaków w wojnie siedmioletniej, następny tę samą nację stawia na drodze Napoleona. Końcówka należy natomiast do Ottona von Bismarcka, który jednoczy Niemcy. **Znawcy tego fragmentu europejskiej historii będą zachwyceni.**

Najbardziej nieprzewidywalna jest kampania amerykańska, bardzo jankeska, w stylu żołnierzy z fajkami na hełmach. W pierwszej misji walczysz pod gwieździstym sztandarem na Kubie z Hiszpanami pod koniec XIX wieku, a zaraz potem lądujesz na froncie zachodnim I wojny światowej, by chwilę później z łoskotem gąsienic gonić nazistów w Afryce Północnej i na Sycylii. Końcowe misje to szpiegowskie (!) działania podczas zimnej wojny, a całość zamyka się w przyszłości – wielką bitwą w amazońskiej dżungli między rządem USA a buntownikami dowodzonymi przez generała „pozbawionego złudzeń". Jest też tutorial z Aztekami i Cortezem, ale po takim finale mało kto o nim pamiętał...

Misje specjalne są dużo bardziej... zrównoważone. Na dodatek można je rozgrywać, wybierając dowolną

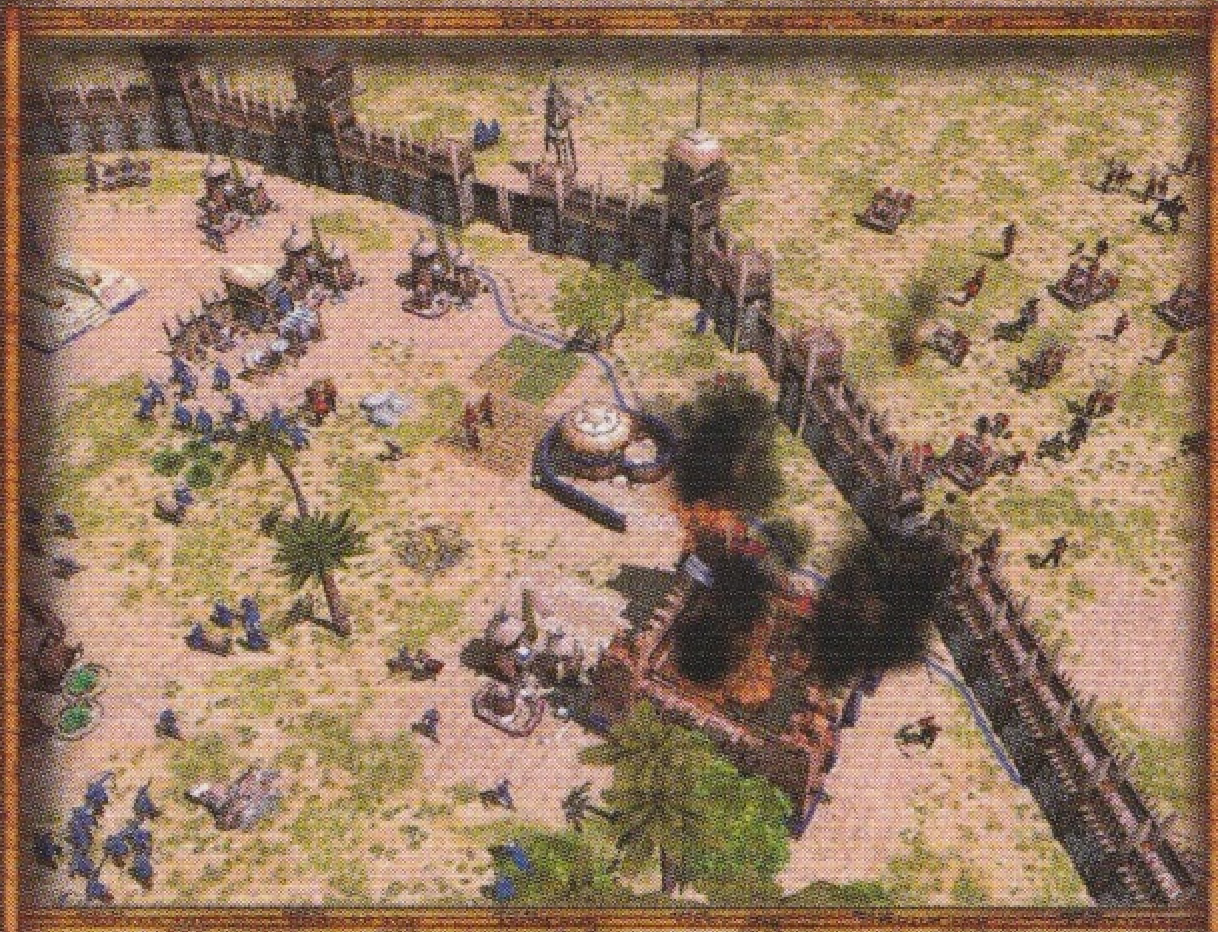
ze stron konfliktu. Tym ciekawsze było więc wielokrotne powtarzanie D-Day, lądowania aliantów w okupowanej przez nazistów Normandii – zręczny gracz mógł obronić plaże przed desantem i tym samym odwrócić losy II wojny światowej na korzyść III Rzeszy. Druga, wbrew pozorom równie interesująca mapa pozwalała rozegrać tzw. wojnę trzech królestw w starożytnych Chinach.

Gra bardzo się spodobała – oceniana była nawet lepiej niż jej poprzedniczka. A choć sprzedała się nieco gorzej, i tak odniosła sukces. Wokół Empire Earth II, także dlatego, że była to produkcja dystrybuowana razem z edytorem map i misji, szybko powstała całkiem liczna i bardzo aktywna społeczność. Przekonało to studio Mad Doc do rozpoczęcia prac nad dodatkiem zatytułowanym Władza Absolutna. Wydano go niecały rok po premierze podstawki, w lutym 2006 roku. Add-on nie tyle zmieniał, co tuningował podstawowe mechanizmy rozgrywki. Nowinki były nieznaczne i dostrzegli je tylko fani znający grę na wylot.

Największą siłą Władzy Absolutnej były nowe nacje – m.in. pominięta wcześniej Francja (!) i afrykańskie plemię Masajów. Tych ostatnich dotyczyła jedna z trzech dostępnych kampanii, rozgrywana w przyszłości. To scenariusz niezwykły – walczysz o odzyskanie niepodległości robotami zbudowanymi przez mieszkańców Afryki, którzy dziś kojarzą się raczej z plagą głodu, a nie technologicznym postępem. Jak widać, według twórców Empire Earth II, świat w niedługim czasie zmieni się nie do poznania...

Chcę to mieć

Empire Earth II można w Polsce kupić w dwóch edycjach. W serii eXtra Klasyka wydana została sama podstawka – oczywiście w całości po polsku – w cenie 19,99 zł. Jeśli chcesz zagrać również w dodatek, zainwestuj w wydanie z serii Platynowa Kolekcja. Kosztuje 59,90 zł i zawiera Empire Earth II i Władzę Absolutną, a do tego obszerny poradnik do obu gier.



Oj, przypaliła się komuś grochówka...

Do trzech razy... podbój

Najnowsza odsłona cyklu Empire Earth, zapowiadana na czwarty kwartał tego roku, ma za zadanie odświeżyć oblicze serii. Imperium czeka prawdziwa rewolucja!

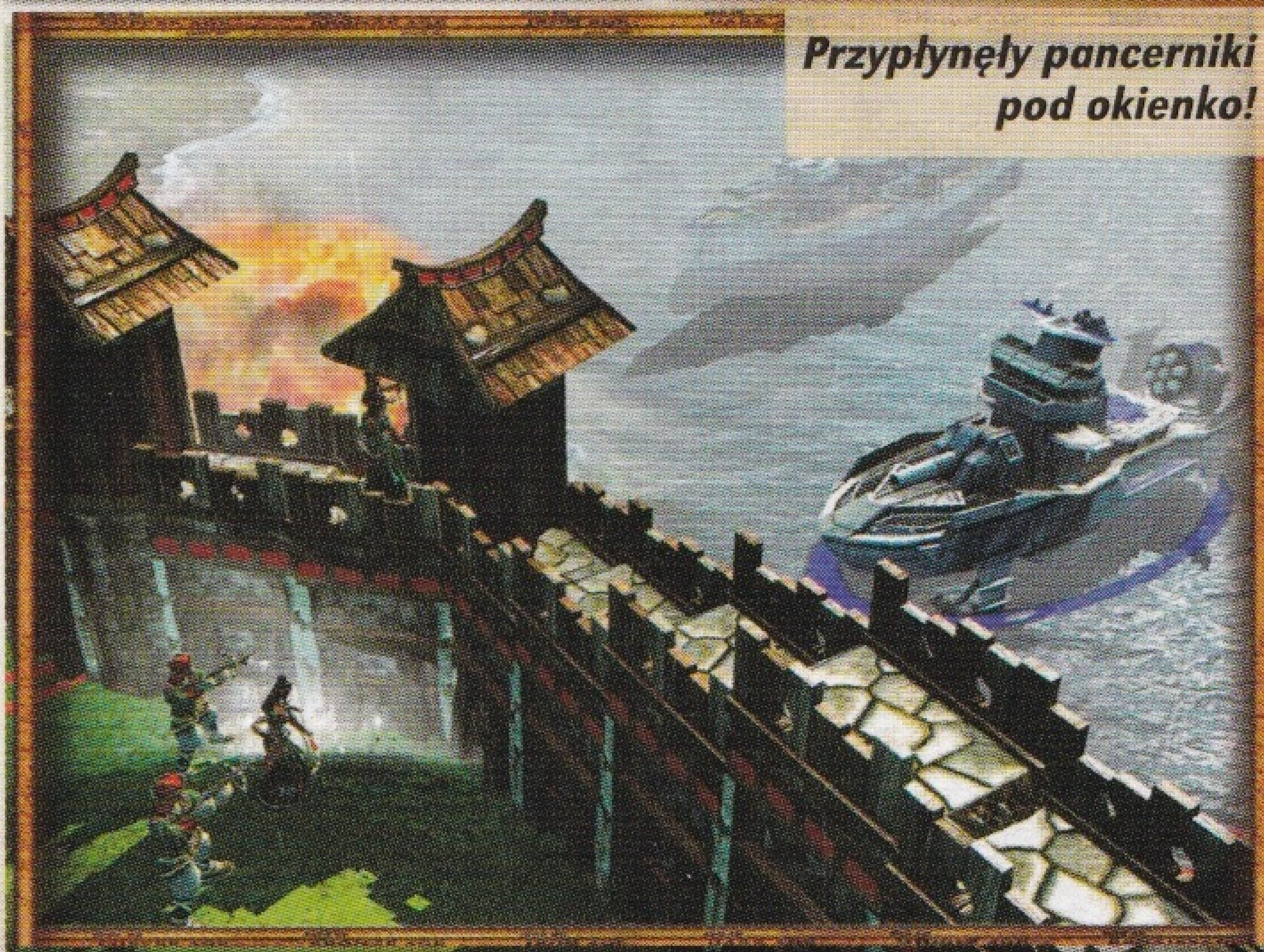
Mad Doc Software stawia sprawę jasno – EE III musi wyglądać zupełnie inaczej niż poprzednicy. To przede wszystkim wynik działań konkurencji – **dziś oczekiwania fanów strategii są zupełnie inne niż w 2001 roku, kiedy ukazało się Empire Earth.** Nadchodząca gra Szalonego Profesorka będzie musiała zdobyć uznanie graczy, którzy widzieli już Age of Empires III, Civilization IV i Rise of Legends. Chyba każdy, kto miał styczność z chociaż jedną z tych produkcji, przyzna, że nie będzie to łatwe zadanie.

Programiści z Massachusetts stawiają na innowacje i kreatywne przetwarzanie rozwiązań, które sprawdziły się w innych wysoko ocenianych RTS-ach. O ile Empire Earth II była pracą „zleconą", do której ekipa Mad Doc została wyznaczona przez wydawcę po wycofaniu się studia Stainless Steel ze współpracy z koncernem Sierra/Vivendi, to już trzecia część serii jest autorskim dziełem Iana Da-


W sezonie przelotów kaczorów wojsko stoi w szeregu, a trawę maluje się na zielono...

visa i jego ludzi. Dlatego z poprzednich odsłon Empire Earth w stanie nienaruszonym zachował się jedynie rozbudowany – ale prosty w użyciu – system dyplomacji, który pozwala zawierać różne, często dość skomplikowane i obłożone licznymi warunkami (daniny, zrzeczenie się terytoriów itd.) pakty i sojusze. Przede wszystkim zmienia się struktura gry – dotychczasowe kampanie dla jednego gracza, powiązane z konkretnymi nacjami, zostaną zastąpione przez World Domination, tryb oferujący dużo większą swobodę. Będzie on oparty na pomyśle zapożyczonym z serii Rise of Nations – na mapie strategicznej, przedstawiającej Ziemię lub wirtualną, losowo wygenerowaną planetę, gracze będą w kolejnych turach przesuwali swoje armie, a bitwy rozgrywać się będą w czasie rzeczywistym.

W związku z tym zespół Mad Doc Software zrezygnował również z podziału na konkretne, znane z historii – i współczesnych map – nacje. Rozgrywka zaczyna się w czasach prehistorycznych, kiedy narody po prostu nie istniały, potem zaś może się potoczyć w sposób całkowicie nieprzewidywalny, zależny tylko od umiejętności gracza i posunięć jego komputerowych przeciwników. W toku zabawy może się więc okazać, że Francja, Anglia, Chiny czy USA najzwyczajniej w świecie nigdy nie powstaną. Gra strategiczna, w której wszystkie strony konfliktu dysponują takimi samymi oddziałami, najprawdopodobniej okazałaby się mało fascynująca (szachy i warcaby to wyjątki potwierdzające regułę), dlatego też **twórcy Empire Earth III znaleźli ciekawy sposób na zróżnicowanie jednostek. Zastosowano klucz kulturowy** – w grze występują trzy frakcje, reprezentujące cywilizację zachodnią (w uproszczeniu Europejczyków i kraje zdominowane przez kolonizatorów ze Starego Kontynentu), dalekowschodnią (Azjaci) oraz bliskowschodnią (Arabowie).


Przypłynęły pancerniki pod okienko!


Ho, ho, chyba jest jakaś promocja w Electro Markt!

Każda z nich w inny sposób zbiera surowce, stawia budynki, tworzy jednostki. Najbardziej tradycyjna jest na pewno frakcja zachodnia, w której za wznoszenie konstrukcji odpowiadają specjalne jednostki – budowniczowie. Cywilizacja bliskowschodnia musi najpierw wyprodukować w bazie karawanę, która potem przechodzi we wskazane miejsce i tam zamienia się w pożądaną strukturę. **Najszybciej z pracami budowlanymi poradzą sobie gracze prowadzący frakcję dalekowschodnią** – większość jednostek posiada umiejętność stawiania konstrukcji, dzięki czemu ta strona konfliktu może szybko zajmować nowe terytoria.

Część zmian polega nie na wprowadzaniu nowych elementów, a upraszczaniu tych już istniejących. W ten sposób okrojono – i to znacznie – liczbę epok, określających poziom rozwoju technologicznego frakcji. We wcześniejszych grach z serii ich liczba sięgała kilkunastu, w nowej będzie tylko pięć. Decyzję tę programiści uzasadniają tym, że np. w Empire Earth II różnice między epoką szóstą a siódmą czy dwunastą a trzynastą były stosunkowo niewielkie, a przejście między nimi nie dawało graczowi istotnych korzyści. W Empire Earth III ma być inaczej – **zmiana ery na kolejną**, ze starożytnej (Ancient) na średniowieczną (Medieval), a potem na kolonialną (Colonial), współczesną (Modern) i wreszcie na przyszłościową (Future), **w wyraźny sposób zwiększy efektywność gospodarki i skuteczność oddziałów bojowych**, szczególnie wtedy, gdy kierowana przez gracza frakcja wyprzedzi w wyścigu technologicznym konkurentów.

Pracując nad grą, Mad Doc Software korzysta nie tylko z własnej kreatywności i pomysłów innych developerów, równie ważna jest dla zespołu opinia fanów serii. Najbardziej aktywnym uczestnikom internetowej społeczności, zebranej wokół wydanych dotychczas części Empire Earth, udostępniono wersję alpha gry. Niektórzy zostali także zaproszeni do siedziby studia w ramach kilkudniowej imprezy o nazwie Empire Earth University. W jej trakcie zweryfikowa-



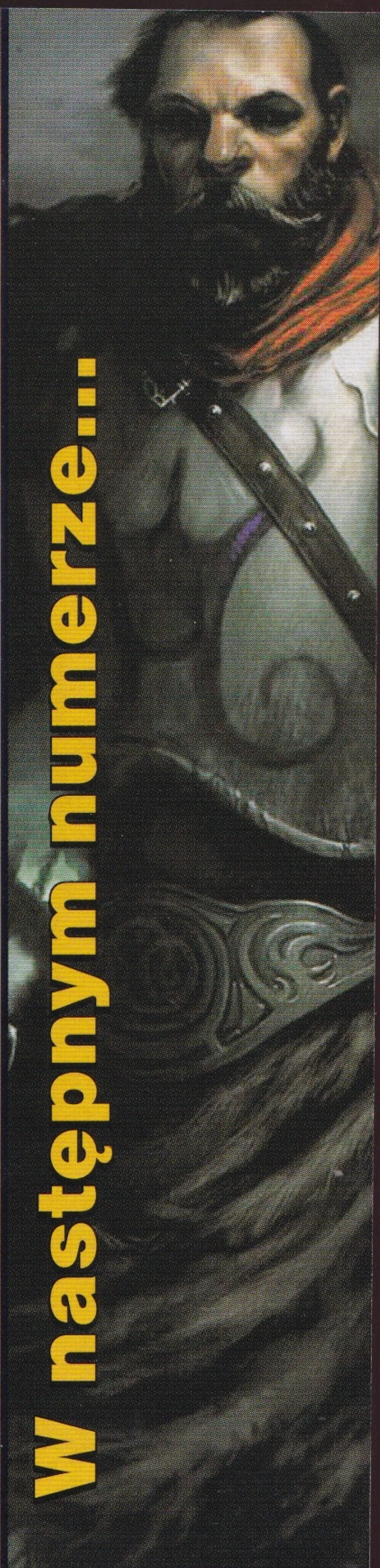
no niektóre rozwiązania, które okazały się zbyt odmienne od dotychczasowych przyzwyczajeń graczy lub też po prostu nie sprawdziły się w praktyce.

W ramach tych poprawek zrezygnowano np. z pierwotnego interfejsu, którego poszczególne elementy można było swobodnie modyfikować i ustawiać w dowolnych miejscach ekranu. Choć z tych możliwości zespół Mad Doc Software był wcześniej wyjątkowo dumny (był to jeden z punktów mocno akcentowanych w pierwszych zapowiedziach), gracze zadecydowali, że to opcja, z której i tak nie będą korzystać, a lepiej sprawdziłby się tradycyjny interfejs. W wyniku interwencji fanów dodano również nowy wskaźnik określający siłę kierowanej frakcji – to tzw. punkty technologii, niezbędne do odkrywania wynalazków czy przechodzenia do kolejnych epok rozwoju.

Ostatnim elementem składowym sukcesu Empire Earth III – na który bardzo liczą twórcy – będzie humor. O ile poprzednie produkcje, nawet w swoich najbardziej zwariowanych scenariuszach (jak kampania rosyjska z Empire Earth II), prezentowały kolejne wydarzenia w sposób raczej poważny, tak podczas zabawy z trzecim Imperium Ziemia gracze nieraz się uśmiechną. Będzie to zasługą tak animacji jednostek, jak i – przede wszystkim – komunikatów, jakimi oddziały będą potwierdzały aktywność czy przyjęcie rozkazów. Każda z jednostek ma swój własny zestaw odzywek, a wszystkie nagrywano z przymrużeniem oka – np. po kliknięciu w kobietę-zabójcę słychać ostrzeżenie, by trzymać „łapy przy sobie". No bo kto powiedział, że Ziemię podbijać trzeba z kamiennym twarzą? To przecież nie lada frajda – szczególnie jeśli wygrywasz...



A na zakończenie – sympatyczna rozpierducha! Do przeczytania za miesiąc!



W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA!

MAMY DO WYGRANIA PO 15 GIER



Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na jakiej planecie toczy się akcja serii Empire Earth?

A. Jowiszu

B. Plutonie

C. Ziemi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.EE.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 września 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!